

LAPTOP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DI SEKOLAH DASAR

Nisrina¹,Yeni Puspitasari², Mawaddha³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang

e-mail : Puspitasariyeni273@gmail.com

Abstrak : Seiring dengan kemajuan zaman, penerapan teknologi modern dan kekinian semakin digalakan dalam berbagai sektor kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Salah satu teknologi canggih dan banyak digunakan saat ini adalah laptop. Penggunaan laptop dalam pembelajaran banyak digunakan, namun dalam penerapannya belum banyak guru yang memahami dan memanfaatkan teknologi tersebut. Laptop sebagai teknologi informasi dan media pembelajaran interaktif yang mampu menjadikan siswa lebih aktif, kreatif, belajar menyenangkan, tidak membosankan dan meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Leptop, Sekolah Dasar.

Abstract: Along with the progress of the times, the application of modern technology and the present is increasingly being promoted in various sectors of life, including in the world of education. The use of media in the learning process is one of the efforts to create more meaningful and quality learning. One of the most advanced and widely used technologies today is laptops. The use of laptops in learning is widely used, but in its application there are not many teachers who understand and utilize these technologies. Laptops as information technology and interactive learning media are able to make students more active, creative, fun learning, not boring and increase students' interest in learning.

Keywords: Learning Media, Leptop, Elementary School.

PENDAHULUAN

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Adanya media dalam

pembelajaran sesungguhnya untuk merangsang kegiatan belajar, dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran hendaknya dikemas semenarik mungkin bagi guru dalam menyampaikan materi agar siswa lebih tertarik mengikuti proses belajar mengajar

dalam mempelajari suatu materi (Kristiawan, 2014) (Kristiawan dan Rahmat, 2018).

Dalam proses belajar mengajar sering kita temui siswa yang tidak siap menerima materi yang akan disampaikan karena mereka tidak mengerti apa yang disampaikan oleh guru di kelas. Kurangnya media pembelajaran saat guru menyampaikan materi dan media yang hanya sekali tampil serta materi yang hanya berlangsung seminggu sekalipun terkadang menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi yang relevan dengan kebutuhan siswa dan dapat mendukung proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kegiatan belajar mengajar di kelas.

Salah satu teknologi canggih dan banyak digunakan saat ini adalah laptop. Penggunaan laptop dalam pembelajaran banyak digunakan, namun dalam penerapannya belum banyak guru yang memahami dan memanfaatkan teknologi

tersebut. Laptop sebagai teknologi informasi dan media pembelajaran interaktif yang mampu menjadikan siswa lebih aktif, kreatif, belajar menyenangkan, tidak membosankan dan meningkatkan minat belajar siswa. Sehingga diperlukan keberadaannya untuk lebih menunjang dalam pembentukan individu yang aktif, berwawasan dan mengikuti perkembangan zaman.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Adanya media dalam pembelajaran sesungguhnya untuk merangsang kegiatan belajar, dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran hendaknya dikemas semenarik mungkin bagi guru dalam menyampaikan materi agar siswa lebih tertarik mengikuti proses belajar mengajar dalam mempelajari suatu materi.

Dalam proses belajar mengajar sering kita temui siswa yang tidak siap menerima materi yang akan disampaikan

karena mereka tidak mengerti apa yang disampaikan oleh guru di kelas. Kurangnya media pembelajaran saat guru menyampaikan materi dan media yang hanya sekali tampil serta materi yang hanya berlangsung seminggu sekalipun terkadang menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi yang relevan dengan kebutuhan siswa dan dapat mendukung proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kegiatan belajar mengajar di kelas.

Salah satu teknologi canggih dan banyak digunakan saat ini adalah laptop. Penggunaan laptop dalam pembelajaran banyak digunakan, namun dalam penerapannya belum banyak guru yang memahami dan memanfaatkan teknologi tersebut. Laptop sebagai teknologi informasi dan media pembelajaran interaktif yang mampu menjadikan siswa lebih aktif, kreatif, belajar menyenangkan, tidak membosankan dan meningkatkan minat belajar siswa. Sehingga diperlukan keberadaannya untuk

lebih menunjang dalam pembentukan individu yang aktif, berwawasan dan mengikuti perkembangan zaman.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Pengertian media pembelajaran menurut beberapa ahli, diantaranya yaitu: (1) Azhar (2011) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. (2) Rayanda Asyar (2012:8) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan

atau menyakurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.(3)Syaful Bahri Dzamarah dan Azwan Zain (2010:121) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa manfaat media pembelajaran, yaitu :(1)Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut sifat bahan

ajar.(2)Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.(3)Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.(4)Menciptakan situasi belajar yang tidak dilupakan oleh peserta didik.(5)Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran.(6)Meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru memfasilitasi kegiatan belajar mengajar agar proses belajar lebih mudah, memperjelas materi pembelajaran dengan beragam contoh yang konkret melalui media serta memfasilitasi interaksi dan memberi kesempatan praktek kepada siswa. Serta dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah sehingga pada akhirnya sekolah mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas.

Laptop sebagai media pembelajaran

Beberapa waktu ke belakang, popularitas laptop semakin menanjak dibandingkan dengan komputer meja sehingga keberadaan komputer hampir punah. Laptop adalah computer portable, yang bisa digunakan secara mobile dan tiak tergantung pada tempat.

Media pembelajaran mengandung beberapa nilai praktis, dimana seseorang guru sanga terbantu dengannya. Nilai-nilai praktis tersebut berupa kemampuan untu: (1) membuat konsep yang abstrak menjadi konkret, misalnya peredaran darah atau pencernaan makanan manusia; (2) membawa obyek yang sukar didapat atau berbahaya ke dalam lingkungan belajar, seperti binatang buas; (3) menampilkan obyek yang terlalu besar ke dalam kelas, seperti ka'bah, candi, gunung, pasar dan sejenisnya; (4) menampilkan obyek yang tidak dapat dilihat oleh mata telanjang,

seperti bakteri, virus dan sejenisnya; (5) memungkinkan siswa mampu berinteraksi dengan lingkungan (Sadiman, 2002: 16-17).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) defenisi laptop adalah komputer pribadi yang agak kecil, yang dapat dibawa-bawa dan dapat ditempatkan dipangkuan pengguna, terdiri atas satu perangkat yang mencakupi papan tombol, layar tampilan, mikroprosesor, biasanya dilengkapi dengan baterai yang dapat diisi ulang.

Laptop atau komputer jinjing adalah komputer yang bergerak yang berukuran relatif kecil dan ringan, beratnya berkisar dari 1-6 kg, tergantung pada ukuran, bahan, spesifikasi laptop tersebut. Sumber daya laptop berasal dari baterai atau adptor A/C yang dapat digunakan untuk mengisi ulang baterai dan menyalakan laptop itu sendiri. Baterai laptop pada umumnya dapat bertahan sekitar 1 hingga 6 jam sebelum akhirnya habis, tergantung dari cara pemakaian, spesifikasi , dan ukuran baterai. Laptop juga terkadang disebut juga dengan computer notebook atau notebook saja.

Laptop sebagai teknologi canggih memiliki banyak manfaat dan kegunaan dalam pemanfaatannya khususnya dalam bidang pendidikan. Laptop memiliki beberapa input yang dapat dimanfaatkan antara lain penggunaan laptop sebagai pemutar video ataupun audio, sumber informasi jika terkoneksi dengan internet, penyampaian informasi dengan LCD, proyektor dan berbagai aplikasi yang dapat diterapkan dalam laptop untuk pembelajaran yang efektif dan aktif.

Dalam penggunaan laptop diperlukan perangkat-perangkat lain yang mendukung laptop dalam melakukan kinerjanya dengan sebuah handphone atau modem agar terkoneksi dengan internet. Dalam kinerjanya, laptop yang telah terkoneksi dengan internet, sangat mendukung kegiatan pembelajaran interaktif.

Guru sebagai komponen penting dalam proses pembelajaran diharapkan mampu memilih dan menggunakan media yang efektif dalam pembelajaran sehingga penyampaian informasi serta pembentukan pengetahuan siswa dapat

tercapai dengan baik. Yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah semua perangkat yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara terhadap informasi atau pesan yang akan disampaikan kepada siswa dalam rangka pencapaian maksud dan tujuan dari pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat dan menumbuhkan daya rangsang siswa untuk terus belajar dan membentuk pengetahuan dalam diri mereka. Berbagai media pembelajaran telah banyak bermunculan, dan pemakaian dari media tersebut dapat efektif dan maksimal dalam penggunaannya jika guru benar-benar memahami dan ahli serta kreatif dalam memberi inovasi terhadap media yang digunakan.

Penggunaan laptop dalam kegiatan belajar mengajar yang digunakan guru untuk menyampaikan materi dengan presentasi di depan kelas dengan desain power point yang menarik dan disertai dengan sesi tanya jawab. Itu akan memberi sedikit inovasi dalam penyampaian materi sehingga

meningkatkan minat belajar siswa dan tidak membosankan.

Contoh penggunaan laptop dan proyektor dalam proses pembelajaran:



Penggunaan Laptop dalam Pembelajaran

Pada awalnya laptop dimanfaatkan disekolah sebagai penunjang kelancaran pekerjaan bidang administrasi dengan memanfaatkan software Microsoft word, excel dan acces. Tapi saat ini penggunaan laptop sudah marak digunakan oleh guru yang sudah menguasai laptop.

Dalam pemanfaatannya, laptop saat ini belum dikatakan memberi dampak besar

terhadap proses pembelajaran, karena penggunaan dan pemanfaatan dari teknologi tersebut belum maksimal.

Dalam pemanfaatan laptop ini telah berkembang meliputi pengelolaan tes melalui laptop selain itu dapat dilihat pula laptop sebagai media untuk menampilkan nilai-nilai ujian siswa melalui laptop yang terhubung dengan internet. Penggunaan laptop dalam penyaluran pendapat serta berbagi pemikiran antar individu. Perkembangan pemanfaatan laptop tersebut belum begitu luas, dimana masih banyak lembaga-lembaga pendidikan dan guru-guru yang tidak memaksimalkan penggunaan dari teknologi tersebut. Hal ini terjadi kemalasan dan ketidakpahaman individu terhadap teknologi ataupun media yang berada disekelilingnya.

Oleh karena itu, guru yang professional harus dapat memanfaatkan semaksimal mungkin teknologi yang ada serta pemikiran bahwa setiap ilmu pengetahuan selalu berkembang dan berubah sehingga guru pun harus menyesuaikan diri serta memperhatikan benar segala potensi yang

dapat dikembangkan dan ditingkatkan baik dalam bentuk potensi siswa maupun benda-benda mati yang ada disekelilingnya. Pembelajaran dengan laptop membantu siswa untuk dapat berinteraksi aktif dalam menanggapi permasalahan. Bukan hanya guru yang aktif didepan kelas untuk menjelaskan materi, tapi guru melibatkan siswa dalam pembentukan pengetahuan melalui interaksinya dengan memanfaatkan berbagai teknologi yang ada untuk meningkatkan interaksi keduanya dalam pembelajaran dan mengembangkan pengetahuan bersama.

Dampak positif dan negatif dari penggunaan laptop sebagai media pembelajaran

Dampak positif penggunaan laptop, yaitu:(1)Merangsang minat dan daya tarik siswa untuk terus belajar.(2)Meningkatkan pengetahuan dan teknologi canggih kepada siswa.(3)Pemikiran lebih manju dan kritis dengan adanya pengetahuan yang selalu berkembang dan berubah.(4)Membantu pendidik dalam komunikasi dan

penyampaian materi yang tidak terjangkau (tidak dapat dijelaskan melalui kata-kata).(5)Pembelajaran lebih efektif dan efisien (pembelajaran dapat direncanakan tepat waktu dan jelas pencapaiannya).(6)Pendidik atau guru dapat membentuk dan membangun pengetahuan bersama dengan siswa.(7)Bahan ajar tidak hanya berasal dari satu sumber saja. Dimana siswa dapat mencari informasi melalui media lain selain buku dan guru yaitu melalui internet.(8)Tidak hanya menerima pengetahuan mengenai apa yang sedang dipelajari dan dicari, namun secara tidak sadar penggunaan teknologi telah membuat siswa tahu dan mengerti manfaat dan penggunaan dari teknologi.

Dampak negatif penggunaan laptop, yaitu:
(1)Adanya ketidak mampuan peserta didik/siswa dalam menerima pemahaman atau pengetahuan, sehingga mereka tertinggal, yang tertinggal semakin tertinggal dan yang mengerti semakin mengerti.(2)Sumber bahan pengetahuan begitu luas sehingga dapat

mbingungkan.(3)Biaya pembelian laptop mahal(4)Membutuhkan keterampilan dalam membuatnya

Kesimpulan

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar para siswa disetiap jenjang dan tingkat pendidikan perlu diwujudkan agar diperoleh kualitas sumber daya manusia Indonesia yang dapat menunjang pembangunan Nasional. Oleh sebab itu, upaya meningkatkan kualitas pendidikan harus lebih banyak dilakukan para guru dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawab sebagai pendidik dan pengajar.

Penggunaan media dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para

siswa serta para guru dapat memperkaya wawasan dan keterampilan untuk menyandang profesi guru.

Saran

Penggunaan media atau alat-alat modern dalam pembelajaran tentu tidak bermaksud mengganti cara mengajar yang baik, melainkan untuk melengkapi dan membantu guru menyampaikan materi atau informasi. Selain itu juga diharapkan bagi seorang guru untuk dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan situasi dan kondisi keadaan sekolah.

Pemahaman pendidik atau guru terhadap teknologi dan media yang berkembang saat ini perlu ditingkatkan, sehingga dalam pemanfaatan dan penggunaanya dapat dilakukan secara maksimal.

Perlu adanya pemahaman dan memperkenalkan perkembangan teknologi dan pengetahuan kepada siswa sehingga pemikiran mereka tidak terus tertinggal.

DAFTAR PUSTAKA

1. Asyar, Rayanda. (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
2. Aznar, Arsyad. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
3. Djamarah, Syaful Bahri & Azwan Zei. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Edisi Revisi.
4. Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2018). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 373-390.
5. Kristiawan, M. (2014). A Model for Upgrading Teachers Competence on Operating Computer as Assistant of Instruction. *Global Journal of Human-Social Science Research*.
6. Nesabamedia. (2019). <http://www.nesabamedia.com>. *Media Pembelajaran*. Diakses pada tanggal 21 April 2019
7. *Pengertian dan jenis-jenis Laptop*. Diakses pada tanggal 22 April 2019.